

**PENGARUH BIMBINGAN BELAJAR TEKNIK *ROLE PLAYING*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 BANJAR AGUNG
KABUPATEN TULANG BAWANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Dalam Program Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Oleh:
ANA MELANI
NPM. 1911080023

Program Studi: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H/ 2024 M**

**PENGARUH BIMBINGAN BELAJAR TEKNIK *ROLE PLAYING*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 BANJAR AGUNG
KABUPATEN TULANG BAWANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Program Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Oleh:
Ana Melani
NPM. 1911080023

Program Studi: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Dr. H. Yahya AD, M.Pd.
Pembimbing II: Defriyanto, S.I.Q.,M.Ed.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1445 H/ 2024 M**

ABSTRAK

Dari setiap proses pembelajaran diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik, namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh tidak selalu baik dan sesuai harapan, Pengajaran yang cenderung berpusat pada guru menjadi akar penyebab rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, sistem pembelajaran yang lebih banyak memberikan kemampuan untuk menghafal bukan berfikir, kreatif, kritis dan analitis, menimbulkan sikap apatis siswa dan menganggap enteng dan kurang menarik dari materi pembelajaran. Maka dengan adanya bimbingan belajar teknik *role playing* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui terdapat pengaruh bimbingan belajar teknik *role playing* terhadap peningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung.

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre-eksperimen design*. Dengan design penelitian yaitu design *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner, observasi dan dokumentasi. Proses pengambilan sample menggunakan *purposive sampling*, dengan populasi seluruh kelas VII dan sample sebanyak 30 peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung yang terindikasi dengan hasil belajar rendah.

Peserta didik diberikan pretest sebelum diberikan tindakan berupa bimbingan belajar teknik *role playing*, adapun hasil yang diperoleh pengujian hasil pretest dengan rata-rata 22,22 sedangkan hasil posttest rata-rata 86,33 setelah diberikan tindakan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus Uji Paired Samples Test dan didapatkan nilai $t_{hitung} = 36,540$ dan dapat diketahui nilai $t_{tabel} = 2,032$ dengan demikian kriteria pengujian $t_{hitung} > t_{tabel} = 36,540 > 2,032$. Dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bimbingan belajar teknik *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung.

Kata Kunci: Bimbingan Belajar, *Role Playing*, Hasil Belajar

ABSTRACT

From each learning process, it is hoped that students will obtain good learning results, but in reality the learning results obtained are not always good and according to expectations. Teaching that tends to be teacher-centered is the root cause of the low level of students' understanding of learning material, more learning systems. providing the ability to memorize rather than think, be creative, critical and analytical, giving rise to student apathy and considering the learning material lightly and less interesting. So, with role playing technique learning guidance, it is hoped that students can improve their learning outcomes and can easily understand the learning material. The aim of this research is to determine the effect of role playing technique tutoring on improving learning outcomes for class VII students at SMP Negeri 2 Banjar Agung.

In this research, a quantitative pre-experimental design method was used. With a research design, namely a One-Group Pretest-Posttest Design. The data collection techniques used were questionnaires, observation and documentation. The sampling process used purposive sampling, with a population of all class VII and a sample of 30 class VII students at SMP Negeri 2 Banjar Agung who were indicated to have low learning outcomes.

Students were given a pretest before being given action in the form of tutoring on role playing techniques. As for the results obtained, the pretest results averaged 22.22, while the posttest results averaged 86.33 after being given the action. The hypothesis test in this study used the Paired Samples Test formula and obtained a value of $t_{count} = 36.540$ and it can be seen that the value of $t_{table} = 2.032$, thus the test criteria for $t_{count} > t_{table} = 36.540 > 2.032$. Thus H_0 is accepted and H_a is rejected. So it can be concluded that there is a significant influence between role-playing technique learning guidance on improving the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 2 Banjar Agung.

Keywords: *Tutoring, Role Playing, Learning Outcomes*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ana Melani
NPM : 1911080023
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik *Role Playing* Terhadap peningkatan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang” adalah benar-benar hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah tercantum sumber. Skripsi ini sepenuhnya adalah tanggung jawab penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar lampung, Oktober 2023

Penulis.



ANA MELANI

NPM : 1911080023



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.

Nama : Ana Melani

NPM : 1911080023

Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

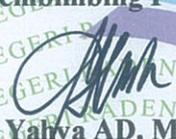
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunagosahkan dan Dipertahankan dalam Sidang Munagosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN)
Raden Intan Lampung

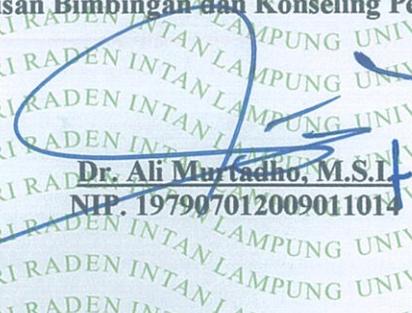
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. H. Yahya AD, M.Pd.
NIP. 195909201987031003


Defriyanto, S.I.O., M.ED.
NIP. 197803192008011012

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam


Dr. Ali Murtadho, M.S.I.
NIP. 197907012009011014



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang. Disusun oleh: Ana Melani, NPM: 1911080023, Jurusan: Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Telah diujikan pada hari/tanggal: Senin, 20 November 2023.

TIM PENGUJI MUNAQOSAH

Ketua : Dr. Baharudin, M.Pd.
Sekretaris : Mega Aria Monica, M.Pd.
Pembahas Utama : Andi Thahir, S.Psi.,M.A.,ED.D.
Pembahas Pendamping I : Dr. Yahya AD, M.Pd.
Pembahas Pendamping II : Defriyanto, S.IQ., M.ED.





**Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirya Diana, M.Pd.
NIP: 196408281988032002



MOTTO

فَفَهَّمْنَاهَا سُلَيْمَانَ ۖ وَكُلًّا ءَاتَيْنَا حُكْمًا وَعِلْمًا ۖ وَسَخَّرْنَا مَعَ دَاوُدَ الْجِبَالَ يُسَبِّحْنَ وَالطَّيْرَ ۖ
وَكَانَا فَاعِلِينَ

“Maka Kami memberikan pengertian kepada Sulaiman (tentang hukum yang lebih tepat) dan kepada masing-masing Kami berikan hikmah dan ilmu, dan Kami tundukkan gunung-gunung dan burung-burung, semua bertasbih bersama Daud. Dan Kamilah yang melakukannya”.
(Q.S Al-Anbiya’ 21:79)



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Rasa syukur kehadiran Allah SWT., saya persembahkan skripsi ini sebagai tanda terimakasih saya kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak M. Saleh dan Ibu Ramini yang tanpa lelah memberikan semangat, motivasi dan do'a tulus yang tiada henti disetiap sujudnya. Saya sangat berterimakasih atas apa yang telah mereka lakukan untuk saya, atas didikan hebat yang telah mereka berikan. Semoga Allah SWT., memberikan kesehatan dan keberkahan di dunia dan surga di akhirat kelak. Aamiin ya Robbal A'lamin.
2. Kakak dan Adik saya, Titi Sumanti dan Nurul Azkiya yang telah memberi ruang unruk berkeluh kesah, canda, tawa, dan semangat sehingga studi saya dapat terselesaikan
3. Keluarga besar yang telah memberikan do'a dan dukungan agar diberikan kelancaran dalam menyelesaikan studi.
4. Almamater UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Ana Melani lahir di Tulang Bawang pada tanggal 25 Mei 2001, yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang terlahir dari pasangan Bapak M. Saleh dan Ibu Ramini. Penulis memiliki saudara perempuan bernama, Titi Sumanti dan Nurul Azkiya.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis antara lain; pendidikan TK Makarti Mukti Tama tahun 2006, lalu pada tahun 2007-2013 penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 1 Dwi Warga Tunggal Jaya, kemudian pada tahun 2013-2016 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Banjar Agung, setelah itu pada tahun 2016-2019 penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Banjar Agung, selanjutnya pada tahun 2019 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung melalui jalur SPAN PTKIN pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang, dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 5 Bandar Lampung. Di masa Sekolah Dasar (SD) penulis mengikuti ekstrakurikuler Pramuka, kemudian di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) penulis mengikuti ekstrakurikuler Pramuka dan Rohis, dan di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) penulis mengikuti ekstrakurikuler Pramuka dan Marching Band. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif dalam organisasi, Pada tahun 2019 penulis bergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) PIK R Sahabat sebagai anggota, pada tahun 2020 penulis mengikuti kompetisi Duta Genre UIN Raden Intan Lampung dan masuk dalam 40 finalis Duta Genre UIN Raden Intan Lampung, kemudian terpilih menjadi Sekretaris Bidang Konseling Sebaya periode 2020-2021.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan petunjuk, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik *Role Playing* Terhadap peningkatan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang.** Sholawat dan salam kita hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW., sebagai suri tauladan umat manusia.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dalam menyelesaikan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan, kontribusi serta dukungan dari berbagai pihak yang telah berjasa dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Wan Jamaluddin, M.Ag., Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Prof. Dr. Hj. Nirvana Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Ali Murtadho, M.S.I. selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam UIN Raden Intan Lampung.
4. Dr. H. Yahya AD, M.Pd. selaku Pembimbing I yang dengan sabar membimbing dan memotivasi dalam memberikan gambaran adanya permasalahan dalam sebuah penulisan karya tulis ilmiah, serta arahan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Indah Fajriani, S.Psi. selaku sekretaris jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama menuntut ilmu di jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
6. Defriyanto, S.IQ., M.Ed. selaku Pembimbing II yang telah sabar membimbing dan mengoreksi tulisan penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

7. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama penulis menuntut ilmu di Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam.
8. Kepala UPT SMP Negeri 2 Banjar Agung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Karnila, S.Pd. selaku guru Bimbingan dan Konseling SMP Negeri 2 Banjar Agung yang telah membantu penulis mendapatkan data penelitian.
10. Rekan-rekan sepejuangan Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam angkatan 2019 khususnya kelas F yang selalu menjadi tempat berbagi selama menempuh pendidikan.
11. Kak Hayatun Nopus, kak Adi Pratama dan kak Nuryakin, selaku kakak tingkat yang telah baik hati mengarahkan dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan studi.
12. Sahabat-sahabat saya Hema Villa Geralda, Afha Nabila Putri dan Mukharomah yang selalu mendukung dan memberikan semangat pantang menyerah.
13. Kakak-kakak tersayang, Yuni Kusnawati dan Yanuar Ricky Raharjianto yang senantiasa memberikan semangat juang.
14. Teman-teman dari UKM PIK R Sahabat yang telah memberikan semangat dan pengalaman berharga bagi penulis.

Semoga Allah SWT., memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua yang memberikan bantuan, bimbingan serta kontribusi sekaligus sebagai catatan amal ibadah dari Allah SWT.,
Aamiin Ya Robbal Alamin.

Bandar Lampung, September 2023
Penulis

ANA MELANI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN.....	vii
PENGESAHAN	viii
MOTTO.....	ix
PERSEMBAHAN.....	x
RIWAYAT HIDUP	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	9
D. Rumusan masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Kajian Terdahulu Yang Relevan	10
H. Sistematika Penulisan	13

BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Bimbingan Belajar.....	15
1. Pengertian Bimbingan Belajar	15
2. Fungsi Bimbingan Belajar	16
3. Manfaat Bimbingan Belajar.....	18
B. Teknik <i>Role Playing</i>	19
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	19
2. Tahapan-Tahapan <i>Role Playing</i>	20
3. Kelebihan <i>Role Playing</i>	23
4. Kelemahan <i>Role Playing</i>	23

5. Cara Mengatasi Kelemahan-Kelemahan <i>Role Playing</i>	24
C. Hasil Belajar	25
1. Pengertian Belajar	25
2. Pengertian Hasil Belajar	26
3. Faktor-Faktor Hasil Belajar	28
4. Macam-Macam Hasil Belajar	37
5. Pengukuran Hasil Belajar	38
D. Pengajuan Hipotesis	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian	43
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	43
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	44
D. Definisi Operasional Variabel	46
E. Instrumen Penelitian	49
F. Uji Validitas dan Realiabilitas Data	50
G. Uji Prasarat Analisis	55
H. Uji Hipotesis	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	57
B. Pembahasan.....	78

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	81
B. Rekomendasi	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keadaan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 2.....	6
Tabel 2.1 Taksonomi Bloom Revisi	39
Tabel 3.1 Populasi Penelitian Di SMP Negeri 2 Banjar Agung....	44
Tabel 3.2 Definisi Operasional	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar	49
Tabel 3.4 Uji Validitas	51
Tabel 3.5 Uji Validitas Instrumen	52
Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran Butir Soal	52
Tabel 3.7 Uji Tingkat Kesukaran Soal	53
Tabel 3.8 Kriteria Daya Beda Soal.....	53
Tabel 3.9 Uji Daya Beda Soal	54
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Data	54
Tabel 3.11 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	55
Tabel 4.1 Nilai Hasil Belajar	57
Tabel 4.2 Nilai Hasil Belajar	76
Tabel 4.3 Uji <i>Paired Sampel T Test</i>	77
Tabel 4.4 Uji <i>paired Sampel Test</i>	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rumus <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	43
Gambar 3.2 Rumus Uji <i>Paired Sampel T-test</i>	56



DAFTAR LAMPIRAN

Kisi-Kisi Wawancara	88
Kuesioner (Angket)	89
Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).....	90
Surat Keterangan Validasi.....	101
Lembar Konsultasi	102
Balasan Surat Pra-Penelitian	104
Surat Izin Penelitian	105
Surat Balasan Penelitian.....	106
Dokumentasi	107
Surat Keterangan Hasil Turnitin.....	112



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, perlu adanya penjelasan mengenai judul penelitian demi menghindari terjadinya kesalahpahaman maka diperlukan penjelasan mengenai istilah- istilah, pemahaman makna yang terdapat pada judul. Adapun penelitian yang dimaksud adalah **“PENGARUH BIMBINGAN BELAJAR TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 BANJAR AGUNG KABUPATEN TULANG BAWANG”**.

1. Pengaruh

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹

2. Bimbingan Belajar

Bimbingan belajar menurut Dewa Ketut Sukardi yang dikutip Indrawan mengemukakan bahwa bimbingan belajar adalah “proses bantuan yang diberikan kepada individu agar dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga setelah melalui proses perubahan dalam belajar mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal”.²

3. *Role Playing*

Surjadi menyatakan bahwa *role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang,

¹ KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 65.

² Ni Putu Sri Nonik Andayani dkk, “Penerapan Layanan Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bagi Siswa Yang Mengalami Kesulitan Belajar Siswa Kelas X4 SMA Negeri 1 Sukasada”, *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*, Vol. 2 No. 1 (2014), hlm. 4.

kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperankan”.³

4. Peningkatan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Peningkatan adalah proses, cara atau perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan, dsb).⁴

5. Hasil Belajar

Menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.⁵

6. Peserta Didik

Muchtar mendefinisikan peserta didik adalah orang yang menuntut ilmu di lembaga pendidikan, bisa disebut sebagai murid, santri atau mahasiswa. Dan Raqib berpendapat bahwa peserta didik adalah manusia, yang mana pada saat yang sama dapat menjadi pendidik sekaligus peserta didik.⁶

B. Latar Belakang Masalah

Di dalam suatu negara pendidikan menjadi peranan penting untuk keberlangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia, kualitas sumber daya manusia menjadi faktor yang penting untuk menunjang keberhasilan pembangunan suatu bangsa, maka dari itu generasi penerus bangsa selanjutnya di tuntut untuk memiliki kreatifitas yang tinggi.

³ Giri Isna Putra, “Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VII SMP”. (Universitas Sebelas Maret) Surakarta, 2013, 4.

⁴ KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), 1470.

⁵ Aisyah dkk, “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 15 Palembang”, *Jurnal Profit*, Vol. 4 No. 1 (Mei 2017), hlm. 3

⁶ Darmiah, “Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam”, *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 11 No. 1 (2021), hlm.168.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 ayat (1), Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara.

Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu: Pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Seperti dalam surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ
وَ اِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰوْتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ
وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ حَبِيْرٌ

"Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan." (Q.S. Al Mujadalah [58]: 11)

Proses pencapaian tujuan pendidikan di sekolah dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya yaitu melalui bimbingan belajar. Bimbingan belajar bisa dilaksanakan di

sekolah maupun di luar sekolah.⁷ Dalam menjalani proses belajar peserta didik memerlukan bantuan dan bimbingan orang lain, membantu peserta didik untuk mengatasi kesulitannya dalam berhitung atau menunjukkan kepada peserta didik cara-cara memperbaiki penyelesaian dan menasehati peserta didik agar berlaku hormat dan ramah kepada orang lain merupakan kegiatan atau perbuatan bimbingan.

Sedangkan bimbingan belajar merupakan bentuk layanan yang sangat penting sehingga perlu diselenggarakan di sekolah. Dengan diselenggarakannya bimbingan belajar di sekolah diharapkan siswa akan memiliki kebiasaan belajar yang baik. Namun tidak setiap siswa memiliki kemampuan untuk mengatasi persoalan yang terkait dengan belajar. Seringkali kemampuan itu mesti difasilitasi oleh guru mata pelajaran dan guru pembimbing untuk dapat direalisasikan.⁸ Wardati dan Jauhar juga mengungkapkan bentuk-bentuk bimbingan belajar. Bimbingan ini meliputi: cara belajar, baik secara kelompok ataupun individual, cara bagaimana merencanakan waktu dan kegiatan belajar, Efisiensi dalam menggunakan buku-buku pelajaran, cara mengatasi kesulitan-kesulitan yang berkaitan dengan mata pelajaran tertentu, cara proses dan prosedur tentang mengikuti pelajaran.⁹

Pengajaran yang cenderung berpusat pada guru menjadi akar penyebab rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, sistem pembelajaran yang lebih banyak memberikan kemampuan untuk menghafal bukan memaknai dan memahami materi,

⁷ Tarkuni, "Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Perstasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 1 (Januari 2021), hlm. 19.

⁸ Devi Lailatul Maufiroh, Yuline dan Busri Endang, *Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPA di SMAN 10 Pontianak*, Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling FKIP Untan Pontianak, hlm. 2.

⁹ Devi Lailatul Maufiroh dkk, "*Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPA Di SMAN 10 Pontianak*", Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling, FKIP Untan Pontianak.

menimbulkan sikap apatis peserta didik dan menganggap enteng dan kurang menarik dari materi pembelajaran. Khususnya ketika membahas Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang materi pelajarannya abstrak, akan sulit bagi peserta didik untuk memahami materi jika hanya mengulang-ulang fakta tanpa memahami maknanya. Hal ini didukung dengan dengan fakta dilapangan pada saat pra-penelitian, setelah peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 2 Banjar Agung, Ibu Karnila S.Pd. hasil wawancara pada studi pendahuluan tersebut diketahui bahwa:

*“Baik dalam pemberian layanan bimbingan konseling ataupun pembelajaran di sekolah tersebut belum pernah menggunakan teknik role playing, seluruh guru masih berperan aktif dalam menjelaskan materi kepada peserta didik kemudian memberikan tugas sebagai tolak ukur peserta didik paham akan materi pembelajaran”.*¹⁰

Selain melakukan wawancara pada guru BK, peneliti juga melakukan wawancara pada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Negeri 2 Banjar Agung. Hasil dari wawancara tersebut menjelaskan bahwa:

“Dalam pembelajaran memang saya yang aktif untuk menjelaskan materi, ketika selesai menjelaskan biasanya saya memberikan latihan soal dan saya izinkan untuk mencari jawaban dalam buku, tetapi ketika latihan soal tanpa melihat buku hasil nilai siswa rata-rata rendah”

Maka dari itu dalam pelaksanaan pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menyenangkan guru dapat menggunakan teknik *role playing* yang artinya bermain peran. Bermain peran adalah teknik pembelajaran yang di dalamnya terdapat perilaku pura-pura (berakting) dari siswa sesuai dengan peran yang telah ditentukan, dimana siswa

¹⁰ Karnila, Wawancara dengan Guru Pendidikan Kewarganegaraan SMP negeri 2 Banjar Agung, SMP Negeri 2 Banjar Agung, 13 Januari 2023.

menirukan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan tujuan mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia.¹¹

Blatner menyebutkan bahwa dengan menggunakan teknik bermain peran, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengekspresikan perasaan, ide-ide, argumen-argumen, mereka mencoba untuk meyakinkan orang lain tentang sudut pandangnya, dengan demikian, mereka dapat menciptakan dan mengembangkan kepercayaan diri yang kuat. Juga, melalui perundingan dan interaksi dengan kelompoknya, mereka belajar untuk berkompromi, menerima pandangan atau pendapat yang berbeda, dan saling toleransi terhadap keanekaragaman budaya. Selanjutnya, bermain peran dapat digunakan untuk mengajarkan kompetensi pemahaman dan berempati.¹²

Tabel 1.1
Keadaan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP
Negeri 2 Banjar Agung

No.	Peserta Didik	Indikator	Hasil Pretest	Kategori
		Kognitif		
1	AH	√	26,7	Tidak Tuntas
2	AW	√	20,0	Tidak Tuntas
3	AM	√	30,0	Tidak Tuntas
4	ADF	√	23,3	Tidak Tuntas
5	AL	√	20,0	Tidak Tuntas

¹¹ Pancana Beta, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode bermain Peran", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Oktober 2019), hlm. 49.

¹² Rini Meita Indriwati, "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 1 (Januari, 2013), hlm. 16.

6	AKW	√	26,7	Tidak Tuntas
7	AR	√	20,0	Tidak Tuntas
8	AS	√	36,7	Tidak Tuntas
9	AS	√	20,0	Tidak Tuntas
10	CAK	√	16,7	Tidak Tuntas
11	CAR	√	23,3	Tidak Tuntas
12	D	√	23,3	Tidak Tuntas
13	DMJ	√	20,0	Tidak Tuntas
14	DAN	√	13,3	Tidak Tuntas
15	DAM	√	13,3	Tidak Tuntas
16	KMA	√	20,0	Tidak Tuntas
17	LK	√	13,3	Tidak Tuntas
18	MAJ	√	30,0	Tidak Tuntas
19	MAD	√	16,7	Tidak Tuntas
20	NF	√	20,0	Tidak Tuntas
21	PS	√	26,7	Tidak Tuntas
22	RA	√	26,7	Tidak Tuntas
23	RAH	√	23,3	Tidak Tuntas

24	RRA	√	13,3	Tidak Tuntas
25	R	√	10,0	Tidak Tuntas
26	RK	√	23,3	Tidak Tuntas
27	SCC	√	33,3	Tidak Tuntas
28	SK	√	16,7	Tidak Tuntas
29	SS	√	23,3	Tidak Tuntas
30	ZN	√	36,7	Tidak Tuntas
	N = 30		$\sum =$ 666,6	Rata-rata 22,22

Sumber: hasil observasi pada saat melakukan pra penelitian di SMP Negeri 2 Banjar Agung. Hasil tabel tersebut didapatkan dari penyebaran kuesioner soal materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dapat disimpulkan 30 peserta didik mengalami hasil belajar rendah.

Dari setiap proses pembelajaran diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik, namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh tidak selalu baik dan sesuai harapan. Melton menyiratkan bahwa hasil belajar merupakan tindakan dan pertunjukan yang mengandung dan mencerminkan kompetensi peserta didik yang berhasil menggunakan konten, informasi, ide-ide dan alat-alat dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran.¹³ Dengan digunakannya teknik *role playing* dalam pembelajaran

¹³ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 1 No. 1 (Agustus, 2016), hlm. 129.

diharapkan siswa dapat memahami dan memaknai sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan, sehingga dapat tercapainya hasil belajar yang maksimal dan sesuai dengan harapan.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang”.

C. Identifikasi Dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta tinjauan terhadap peserta didik maka permasalahan yang ada dalam penelitian ini ialah adanya hasil belajar yang tidak maksimal pada materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan, hal ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik yang kurang memahami mengenai materi pembelajaran Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
2. pembelajaran yang lebih banyak memberikan kemampuan untuk menghafal bukan berfikir dan memahami.

Agar Penelitian lebih terarah dan tidak memperluas serta memunculkan masalah oleh sebab itu peneliti perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini, merujuk kepada indentifikasi masalah oleh sebab itu peneliti akan mengkaji tentang (Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh bimbingan belajar teknik *role playing* terhadap peningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui terdapat pengaruh bimbingan belajar teknik *role playing* terhadap peningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten tulang Bawang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dapat memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan khusus dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pendidikan dan bimbingan belajar.
 - b. Dapat menjadi pertimbangan para peneliti untuk referensi dan informasi penelitian selanjutnya agar lebih baik.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengukur kemampuan peneliti dan untuk menambah pengetahuan serta wawasan tentang bimbingan belajar dan hasil belajar.
 - b. Bagi pembimbing, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan meningkatkan bimbingan belajar kepada para peserta didik demi meningkatkan hasil belajarnya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Skripsi yang disusun oleh Salina, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, tahun 2018, yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa

Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”.¹⁴

Skripsi yang disusun ini memiliki persamaan yaitu sama- sama meneliti tentang bimbingan belajar. Perbedaan yang terdapat dalam penulisan ini adalah subjek penelitian, dimana dalam penelitian Selina ini fokus pada meningkatkan motivasi belajar sedangkan penulis fokus pada meningkatkan prestasi belajar, tempat penelitian, dan jenis penelitian di dalam penelitian Selina menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen sedangkan penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

2. Skripsi yang disusun oleh Eka Siti Amanah, Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tahun 2019, yang berjudul “Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku *Assertive* Peserta Didik Kelas X Perhotelan Di SMK Negeri 3 Bandar Lampung”.¹⁵

Skripsi yang disusun ini memiliki persamaan yaitu sama- sama meneliti tentang Teknik *Role Playing* dan jenis penelitian yakni Kuantitatif. Perbedaan yang terdapat dalam penulisan ini adalah subjek penelitian dan fokus penelitian.

3. Jurnal yang disusun oleh Marfany Minsyar dan Salma Namira Yusup, Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Siliwangi, tahun 2018, yang berjudul

¹⁴ Salina, *Pengaruh Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*, (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018).

¹⁵ Eka Siti Amanah, *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Assertive Peserta Didik Kelas X Perhotelan Di SMK Negeri 3 Bandar Lampung*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

“Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Antar Siswa”.¹⁶

Jurnal yang disusun ini memiliki persamaan yaitu sama- sama meneliti tentang Teknik *Role Playing*. Perbedaan yang terdapat dalam penulisan ini adalah subjek penelitian dan fokus penelitian, dimana penelitian Marfany dan Salma fokus pada meningkatkan rasa kepedulian antar siswa sedangkan penulis fokus pada meningkatkan hasil belajar.

4. Jurnal yang disusun oleh Novi Andriati, Prodi Bimbingan dan Konseling, Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, tahun 2015, yang berjudul “Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”.¹⁷

Skripsi yang disusun ini memiliki persamaan yaitu sama- sama meneliti tentang Teknik *Role Playing* dan jenis penelitian yakni Kuantitatif. Perbedaan yang terdapat dalam penulisan ini adalah subjek penelitian dan fokus penelitian.

5. Jurnal yang disusun oleh Galih Wicaksono, Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling, tahun 2013, yang berjudul “Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya”.¹⁸

Jurnal yang disusun ini memiliki persamaan yaitu sama- sama meneliti tentang Teknik *Role Playing*,

¹⁶ Marfany Minsyar dan Salma Namira Yusup, “Penerapan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Antar Siswa”, *Jurnal Fokus*, Vol. 1 No. 2 (Maret 2018).

¹⁷ Novi Andriani, “Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri”, *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 4 No. 1 (Juli 2015).

¹⁸ Galih Wicaksono, “Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya”, *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*, Vol. 1 No. 1 (Januari 2013).

perbedaan yang terdapat dalam penulisan ini adalah jenis penelitian dan subjek penelitian.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dalam memahami masalah yang akan dibahas, maka diperlukan format penulisan kerangka skripsi agar memperoleh gambaran komprehensif dalam penelitian.

Secara sistematika, penulis proposal ini terdiri dari lima (5) Bab dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Sedangkan garis besarnya, penulisan proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pendahuluan ini menguraikan Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis. Berisikan landasan teori yang mendasari penulisan pembahasan dalam skripsi, adapun landasan tersebut meliputi tiga pokok pembahasan, yaitu mengenai Bimbingan Belajar, Teknik *Role Playing*, Hasil Belajar, dan Pengajuan Hipotesis.

Bab III Metodologi Penelitian. Didalamnya menguraikan tentang: Waktu dan Tempat Penelitian, Pendekatan dan Jenis Penelitian, Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data, Definisi Operasional Variabel, Instrumen Penelitian, Uji Validitas dan Reliabilitas Data, Uji Prasarat Analisis Serta Uji Hipotesis.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada Bab ini akan menjelaskan tentang Deskripsi Data serta Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis.

Bab V Penutup. Dimana di dalam bab ini merupakan akhir pembahasan skripsi yang meliputi Simpulan dan Rekomendasi.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Bimbingan Belajar

1. Pengertian Bimbingan Belajar

Bimbingan dan konseling merupakan suatu wadah yang memiliki peran membantu siswa agar dapat mengaplikasikan/ mengamalkan ilmu yang telah mereka peroleh dari proses belajar agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya sehari-hari. Di dalam bimbingan dan konseling terdapat ragam jenis bidang bimbingan, adapun ragam jenis bidang bimbingan tersebut: (1) bimbingan pribadi, (2) bimbingan sosial, 4) bimbingan belajar dan (4) bimbingan karir.¹⁹

Menurut Yusuf, bimbingan belajar atau akademik yaitu bimbingan yang diarahkan untuk membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam belajar dan memecahkan masalah-masalah belajar atau akademik. Bimbingan belajar dilakukan dengan cara mengembangkan suasana belajar-mengajar yang kondusif agar siswa terhindar dari kesulitan belajar.²⁰

Bimbingan belajar menurut Dewa Ketut Sukardi yang dikutip Indrawan mengemukakan bahwa bimbingan belajar adalah “proses bantuan yang diberikan kepada individu agar dapat mengatasi masalah-masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga setelah melalui proses perubahan dalam belajar mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal”.²¹

¹⁹ Affan Yusra dkk, “Model Bimbingan Belajar Berbasis Prinsip- Prinsip Belajar Dalam Islam Untuk Meningkatkan Kemanfaatan Ilmu”, *Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol. 6 No. 2 (Desember 2017), hlm. 107.

²⁰ Henny Syafriana Nasution dan Abdillah, *Bimbingan Konseling Konsep, Teori dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), hlm. 65.

²¹ Ni Putu Sri nonik Andayani dkk, “Penerapan Layanan Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bagi Siswa Yang Mengalami Kesulitan

Pembimbing membantu peserta didik dalam mengatasi tantangan belajar, menciptakan strategi pembelajaran yang efisien, membantu peserta didik menjadi pelajar yang sukses, dan membantu peserta didik untuk dapat beradaptasi dengan semua tuntutan program pendidikan.

Fokus dari bimbingan belajar adalah untuk mengembangkan seluruh potensi konseli terkait dengan belajarnya agar tercegah dari timbulnya masalah baik masalah yang berkaitan dengan fisik, psikis dan lingkungan belajarnya sehingga dapat berubah serta berkembang dengan optimal.²²

Berdasarkan beberapa pendapat yang dipaparkan dapat diperjelas bahwa bimbingan belajar adalah bimbingan yang membantu siswa dalam mengatasi tantangan dan kesulitan terkait dengan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Fungsi Bimbingan Belajar

Dalam kelangsungan perkembangan dan kehidupan manusia, berbagai layanan diciptakan dan diselenggarakan. Dimana layanan yang diadakan itu memberikan manfaat untuk memperlancar dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan yang menjadi fokus dalam bidang layanan tersebut. Suatu layanan dikatakan memiliki fungsi positif jika terdapat kegunaan, manfaat, atau keuntungan yang diberikan. Suatu layanan dapat dikatakan tidak berfungsi jika tidak memperlihatkan kegunaan ataupun tidak memberikan fungsi atau keuntungan tertentu. Secara umum terdapat empat fungsi yang akan diperoleh dari adanya pelaksanaan layanan bimbingan belajar, diantaranya adalah:

Belajar Siswa Kelas X4 SMA Negeri 1 Sukasada”, *Jurnal Undiksa Jurusan Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*, Vol. 2 No. 1 (2014), hlm. 4.

²² Nora Yuniar Setyaputri, *Bimbingan Dan Konseling Belajar Teori Dan Aplikasinya: Edisi 1* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 5.

- a. Fungsi pemahaman, fungsi yang diperoleh dalam hal ini artinya adalah pemahaman yang dihasilkan oleh layanan bimbingan atas permasalahan orang lain.
- b. Fungsi pencegahan, pencegahan merupakan suatu upaya mempengaruhi dengan cara yang positif dan bijaksana yang dapat menimbulkan kesulitan atau kerugian sebelum kesulitan itu benar-benar terjadi. Dalam hal ini lingkungan merupakan fokus utama yang harus dipahami, karena lingkungan yang baik akan memberikan pengaruh positif terhadap individu. Misalnya, sarana belajar yang kurang memadai, hubungan guru-murid yang kurang serasi, sarana belajar yang kurang memadai, semuanya akan menimbulkan kesulitan dan kerugian bagi siswa dalam mengembangkan diri secara optimal di sekolah.
- c. Fungsi pengentasan, fungsi pengentasan adalah fungsi yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh seseorang baik siswa, karyawan, maupun yang lainnya.
- d. Fungsi pemeliharaan, fungsi pemeliharaan adalah memelihara segala sesuatu yang baik yang ada pada diri individu, baik yang merupakan pembawaan maupun hasil-hasil perkembangan yang telah dicapai sebelumnya. Seperti intelegensi yang tinggi, bakat yang istimewa, minat yang menonjol untuk hal-hal yang positif dan produktif, sikap dan kebiasaan yang telah terbina dalam bertindak dan bertingkah laku, cita-cita yang tinggi dan realistis, dan berbagai aspek positif lainnya dari individu perlu dipertahankan dan dipelihara.²³

²³ Andi Thahir dan Babay Hidriyanti, "Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al- Utrujjiyyah Kota Karang", (IAIN Raden Intan Lampung, Juni 2014), hlm. 4-5.

3. Manfaat Bimbingan Belajar

Dalam pemberian layanan bimbingan belajar terdapat beberapa manfaat sebagai berikut:²⁴

- a. Bimbingan belajar membantu anak dalam menyerap pelajaran Bimbingan belajar memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan pada anak dalam mengatasi persoalan pelajaran yang mereka anggap sulit. Dengan bantuan tutor, persoalan itu akan dikupas tuntas dan sang anak pasti akan lebih mudah memahami dan menyerap pelajaran sehingga tidak merasa kesulitan dengan soal yang tengah dihadapi.
- b. Waktu luang anak akan diisi dengan hal positif Selain mendapatkan keuntungan dalam bidang akademik, mengikut bimbingan belajar juga akan mengarahkan anak untuk mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang bermanfaat. Anak akan terhindar dari pergaulan yang negatif karena di bimbel hampir semua waktunya akan habis untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang positif seperti belajar, membaca buku dan menganalisa soal-soal yang sulit.
- c. Membuat anak lebih aktif dan pandai bersosialisasi saat mengikuti bimbel, anak akan mendapatkan banyak teman baru. Dengan begini mereka akan menjadi anak yang lebih aktif dan pandai dalam bersosialisasi. Saat di bimbel (bimbing), anak akan lebih berani untuk bertanya kepada tentor karena tentor memiliki sifat yang lebih terbuka daripada guru di sekolah. Dengan begini maka akan terbentuk karakter anak yang berani dan tidak minder.
- d. Di bimbel (bimbing) anak mendapatkan pergaulan positif. Selama berada di bimbel anak akan mendapatkan pergaulan yang positif bersama dengan teman-teman sebayanya. Orang tua tidak perlu

²⁴ Fadlillah, "Efektifitas Bimbingan Belajar Bagi Siswa Kelas V Yang Mengalami Kesulitan Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI Al- Ma'rifatul Islamiyah Dasan Agung Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019".(Universitas Muhammadiyah Mataram) Mataram, 2019., 20-21.

khawatir dengan pergaulan anak selama di bimbel. Karena sama seperti di sekolah, bimbel pun mengawasi anak agar tidak bertindak atau berkelakuan negatif.

B. Teknik *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Bermain peran (*role playing*) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. menurut Mansyur bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.²⁵

Surjadi Menyatakan bahwa *role playing* dapat mengembangkan tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (efektif), dan perbuatan (behavioral).²⁶ Menurut Dhinie metode bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.²⁷

Nurbiana Dhinie menyebutkan lima tujuan metode bermain peran; di antaranya: pertama, mengeksplorasi

²⁵ Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 1 No. 1 (Januari 2015), hlm. 54.

²⁶ Giri Isna Putra, "*Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kekas VII SMP*".(Universitas Sebelas Maret) Surakarta, 2013., 4.

²⁷ Dinar Nur Inten, "Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran", *Jurnal Media Tor*, Vol. 10 No.1 (Juni 2017), hlm. 112.

perasaan-perasaan dan memperoleh wawasan tentang sikap dan nilai-nilai. Kedua, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah. Ketiga, melatih anak berbicara lancar dan melatih membuat kesimpulan. Keempat, membantu perkembangan intelegensi dan yang kelima menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.²⁸

2. Tahapan-Tahapan *Role Playing*

Dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:²⁹

a. Persiapan dan Instruksi

- 1) Guru memiliki situasi atau masalah bermain peran. Situasi-situasi yang dipilih harus menjadi “sosiodrama” yang menitik beratkan pada jenis peran, masalah dan situasi familier, serta pentingnya bagi siswa. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan pada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
- 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kekompakkan kelompok dan interaksi.

²⁸ *Ibid*, 112.

²⁹ Ari Yanto, *Op.cit* hlm. 54-56

- 3) Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Dalam briefing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
 - 4) Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada para *audience*. Para *audience* diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok, yakni kelompok pengamat dan kelompok spekulator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati : (1) persaan individu karakter, (2) karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi, dan (3) mengapa karakter merespons cara yang mereka lakukan. Kelompok II bertindak sebagai spekulator yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat. Tugas kelompok ini mengamati garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh pemeran.
- b. Tindakan Dramatik dan Diskusi
- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran. Sedangkan para *audience* berpartisipasi dalam penugasan awal kepada pemeran.

- 2) Bermian peran harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemain juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dengan maksud berkembang pemahaman tentang pelaksanaan bermain peran serta bermakna langsung bagi hidup siswa, yang pada gilirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

c. Evaluasi Bermain Peran

- 1) Siswa memberikan keterangan, baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Siswa diperkenankan memberikan komentar evaluatif tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
- 2) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermian peran yang dilakukan siswa. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluasi dari siswa, catatan-catatan yang dibuat oleh guru selama berlangsungnya bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial, dan akademik para siswanya.

3. Kelebihan *Role Playing*

Dalam bermain peran terdapat beberapa kelebihan, adapun kelebihan bermain peran antara lain:³⁰

- a. Siswa melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingat dan ketrampilan siswa akan terlatih.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemeran seni yang baik suatu saat.
- d. Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.
- e. Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah difahami orang lain.

4. Kelemahan *Role Playing*

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari bermain peran adalah sebagai berikut :³¹

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif.

³⁰ *Ibid*, hlm. 56.

³¹ *Ibid*, hlm. 56.

- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

5. Cara Mengatasi Kelemahan-kelemahan *Role Playing*

Usaha-usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari bermain peran (*role playing*), antara lain:³²

- a. Guru harus menerangkan kepada siswa, untuk memperkenalkan teknik ini, bahwa dengan jalan bermain peran (*role playing*) siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual ada di masyarakat atau sesuai dengan masalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, sedangkan siswa yang menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- b. Guru harus memilih masalah yang *urgen* sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah tersebut.
- c. Agar siswa memahami peristiwanya, maka guru harus bisa menceritakan saat adegan berlangsung.
- d. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan didramakan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, harus diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan sesuai dengan

³² *Ibid*, hlm. 56.

naskah cerita atau materi pelajaran dan tidak keluar dari peran yang didapatnya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

W. H Buston memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya. Buston berpendapat bahwa “unsur utama dalam belajar ialah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan itu menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan, yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana dia berada.

Sementara itu, J. Neweg melihat dari dimensi yang berbeda. Neweg menganggap bahwa belajar ialah suatu proses dimana perilaku seseorang mengalami perubahan sebagai akibat pengalaman unsur. Ada tiga unsur pemberian Neweg. Pertama, dia melihat belajar itu sebagai suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang. Sebagai suatu proses berarti ada tahap-tahap yang dilalui seseorang. Unsur kedua ialah pengalaman. Belajar itu baru akan terjadi jika proses yang seperti disebutkan terdahulu dialami sendiri oleh yang bersangkutan. Belajar itu pada dasarnya mengalami, *learning by experience*. Unsur ketiga ialah perubahan perilaku. Muara dari proses yang dialami seseorang itu ialah terjadinya perubahan perilaku pada yang bersangkutan”.³³

Teori Behavioristik mengatakan bahwa belajar ialah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap sudah belajar sesuatu jika ia sudah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behavioristik mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respons.

³³Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 9.

Yang dimaksud dengan stimulus ialah apa saja yang diberikan oleh guru, baik teori maupun praktik terhadap anak didiknya. Adapun yang dimaksud respons ialah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh gurunya itu. Teori belajar behavioristik lebih mengutamakan sesuatu hal yang dapat diamati dan diukur. Sebab dari pengukuranlah dapat dilihat apakah terjadi perubahan tingkah laku atau tidak dalam belajar. Adapun yang dapat diamati dan diukur ialah stimulus yang dilakukan oleh guru dan respons yang diberikan oleh peserta didik. Implikasinya terhadap pendidikan ialah sebagai berikut, pertama perlakuan terhadap individu didasarkan kepada tugas yang harus dilakukan sesuai dengan tingkat tahapan dan dalam pelaksanaannya harus ada ganjaran dan kedisiplinan. Motivasi belajar dari luar dan harus terus menerus dilakukan agar motivasi tetap terjaga ialah implikasi yang kedua. Implikasi yang ketiga, metode belajar dijabarkan secara rinci untuk mengembangkan disiplin ilmu tertentu.³⁴

Dari penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan jati diri seseorang yang dapat diekspresikan dengan hadirnya berbagai macam hal baru yang berkembang, mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai hasil dari proses memperoleh pengetahuan. Proses yang mengarah pada perubahan tingkah laku lebih baik, dengan perubahan yang terjadi akibat dari latihan atau interaksi lainnya.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan

³⁴ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), h. 83-84.

akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa.³⁵

Menurut Rusman hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun menurut Purwanto hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.³⁶

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi, untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “ daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat.³⁷

Berdasarkan pernyataan dari para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah berbagai pengalaman yang menghasilkan prestasi belajar dari siswa secara keseluruhan, dan ini terjadi karena adanya

³⁵ Agustin Sukses Dakhi, “Peningkatan Hasil Belajar”, *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan*, Vol. 8 No. 2 (Mei 2020), hlm. 468.

³⁶ Aisyah dkk, *Op.cit* hlm 2-3.

³⁷ Agustin Sukses Dakhi, *Op.cit* hlm. 468.

perubahan tingkah laku mengikuti keikutsertaan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar pada siswa dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:³⁸

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah semua faktor yang ada pada diri seseorang/faktor yang bersumber dari individu, baik jasmaniah (fisik) maupun rohani (psikis). Slameto (2013:54) faktor yang berasal dari dalam diri pelajar yang bersifat psikologis, yang di antaranya yaitu:

1) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal yang sehat. kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah kurang darah ataupun ada gangguan kelainan-fungsi alat inderanya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah menjaga kesehatan dengan cara teratur. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kesehatan akan berpengaruh pada proses belajar seseorang, karena jika dengan kondisi tidak sehat maka jelaslah akan berpengaruh dalam konsentrasi pada saat belajar, kurang perhatian, pusing maupun tidak ada semangat untuk belajar. Sehingga itu kesehatan perlu di jaga dengan cara yang teratur.

³⁸ Aisyah dkk, *op.cit* hlm 3-7.

2) Faktor Psikologis

Faktor yang berasal dalam diri seperti intelegensi, minat, bakat, motivasi dan konsentrasi.

a) Minat

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta hidup senang dan bahagia. Menurut Djamarah Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dengan mengengang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas secara konsisten dengan rasa senang. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Anak didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh- sungguh, karena ada daya tarik baginya sehingga proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu. Sedangkan Sagala menyatakan bahwa peserta didik dapat berhasil belajar diperlukan persyaratan tertentu antara lain

menimbulkan minat yang tinggi terhadap mata pelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat dapat mempengaruhi hasil belajar karena jika siswa tidak mempunyai minat pada pelajaran yang dipelajari, Maka tidak ada daya tarik baginya untuk belajar.

b) Bakat

Hilgard bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih dalam bidang yang ia tertentu. Jadi bakat mempengaruhi belajar, apabila pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia akan belajar lebih giat. Sehingga itu penting mengetahui bakat siswa dan menempatkan siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Orang yang belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat akan membesar kemungkinan berhasilnya usaha itu. Bakat memang diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan Sunarto & Hartono, Dalam kenyataan tidak jarang ditemukan seorang individu dapat menumbuhkan dan mengembangkan bakat bawaannya dalam lingkungan yang kreatif. Banyak sebenarnya bakat bawaan yang dapat ditumbuhkan asalkan diberikan kesempatan yang sebaik-baiknya.

Di sini juga diperlukan pemahaman terhadap bakat apa yang dimiliki seseorang. Menurut

Sunarto dan Hartono, bakat memungkinkan seseorang untuk mencapai prestasi dalam bidang tertentu, akan tetapi perlu latihan, pengetahuan, pengalaman, dan dorongan atau motivasi agar bakat itu terwujud.

c) Motivasi

Menurut Hamalik motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Seseorang yang melakukan aktivitas belajar secara terus menerus tanpa motivasi dari luar dirinya merupakan motivasi intrinsik yang sangat penting dalam aktivitas belajar. Sedangkan Nasution menyatakan bahwa motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.

Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seseorang berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam

keberhasilan seseorang dalam belajar yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Jadi, motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka apabila ada anak didik yang kurang memiliki motivasi intrinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik, agar anak didik termotivasi untuk belajar. Di sini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara akurat dan bijaksana.

d) Konsentrasi

Slameto Kosentrasi dimaksudkan untuk memusatkan segenap kekuatan perhatian pada situasi belajar. Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian. Di dalam kosentrasi keterlibatan mental secara detail sangat diperlukan, sehingga tidak perhatian sekadarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahwa kosentrasi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, jika tidak kosentrasi maka tidak ada perhatian terhadap apa yang dijelaskan pada saat proses pembelajaran sehingga tidak ada daya tangkap terhadap apa yang dijelaskan.

Menurut Djaali bahwa faktor psikologi dalam belajar perlunya mendorong seseorang untuk belajar seperti sebagai berikut: (1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia lebih luas, (2) Adanya sifat kreatif yang ada

pada manusia dan keinginan untuk maju, (3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, dan teman-teman, (4) Adanya memperbaiki kegagalan yang dengan usaha yang baru, (5) Adanya keinginan mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah semua aspek yang berasal dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Slameto Faktor eksternal dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dikelompokkan yakni:

1) Faktor Keluarga

Lingkungan keluarga akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik di mana ia menerima pengaruh berupa;

a) Cara orang tua mendidik anak

Cara orang tua mendidik anak besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini dipertegas oleh Sutjipto Wiriwidjojo dengan dengan pertanyaannya yang mengatakan bahwa: keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluaraga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil. Tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Melihat pernyataan di atas di mana sangat penting peranan keluarga di dalam pendidikan anaknya. Cara orang tua mendidik anak akan berpengaruh terhadap belajarnya.

Orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, di mana

tidak memperhatikan kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mengatur waktu belajar bahkan tidak tahu menahu bagaimana kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam belajar sehingga menyebabkan anak dalam belajarnya tidak berhasil. Hal ini dapat terjadi pada anak dari keluarga yang kedua orang tuanya terlalu sibuk mengurus pekerjaan mereka atau kedua orang tua memang tidak mencitainya.

b) Relasi antar anggota keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain relasi anak dengan saudara atau anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak. Wujud relasi itu misalnya apakah hubungan itu penuh dengan penuh kasih sayang dan pengertian, ataukah diliputi oleh kebencian, sikap yang terlalu keras ataukah sikap yang acuh tak acuh dan sebagainya. Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

c) Suasana rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar. Suasana rumah juga merupakan faktor yang mempengaruhi ketenangan anak dalam belajar jika suasana rumah yang

tegang, ribut dan sering terjadi cekcok, pertengkaran antar anggota keluarga lain menyebabkan anak menjadi bosan di rumah, suka keluar rumah, akibatnya belajarnya kacau. Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram sehingga anak betah tinggal di rumah, anak juga dapat belajar dengan baik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suasana rumah adalah salah satu faktor penyebab terhadap rendahnya hasil belajar, jika suasana rumah yang ramai atau banyak penghuninya itu dapat menyebabkan anak menjadi bosan bahkan akan mengganggu belajar anak. Apabila suasana rumah yang aman dan tentram maka anak akan merasa betah dan dapat belajar dengan baik.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup yakni:

a) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Jika metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas atau sikap guru terhadap siswa maupun terhadap mata pelajaran itu tidak baik. Sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau

gurunya, sehingga akibatnya siswa malas untuk belajar.

Guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja. Siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat saja dan jika guru yang progresif dan mencoba metode-metode yang baru, agar dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat berjalan dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang setepat, efisien dan efektif mungkin.

b) Metode belajar

Khusus mengenai waktu yang disenangi untuk belajar seperti pagi atau sore hari, seorang ahli bernama Biggers berpendapat bahwa belajar pada pagi hari lebih efektif dari pada belajar pada waktu-waktu lainnya, namun menurut penelitian beberapa ahli learning style (gaya belajar), hasil belajar tidak bergantung pada waktu secara mutlak, tetapi bergantung pada pilihan waktu yang cocok dengan kesiapsiagaan siswa atau kesiapan siswa dalam menyerap, mengelola serta menyimpan informasi yang telah diperoleh.

Dalam hal ini banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. Dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang tepat akan efektif pula hasil belajar siswa itu. Dalam pembagian waktu belajar, kadang-kadang siswa belajar tidak teratur, sehingga itu perlu bagi pelajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan

cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. seperti, teman bergaul. Pengaruh-pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya dari pada yang kita duga, teman bergaul yang baik akan berpengaruh baik terhadap siswa, begitu juga sebaliknya. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlulah diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

4. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktivitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh anak sesudah melalui kegiatan pembelajaran.

Menurut Bloom dalam hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- a. Ranah Kognitif ialah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah kognitif dibedakan menjadi enam kategori yakni: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.

- b. Ranah Psikomotorik ialah ranah yang berkaitan dengan keterampilan gerak baik gerak otot, gerak organ mulut, maupun gerak olah tubuh lainnya. Ranah psikomotorik dibedakan menjadi lima level yakni: meniru, manipulasi, ketepatan gerak artikulasi, dan naturalisasi.
- c. Ranah Afektif yakni sikap, artinya ranah ini berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif dikelompokkan menjadi lima yakni: pengenalan, pemberian respon, penghargaan, pengorganisasian, dan pengalaman.³⁹

Tiga ranah yang dikemukakan diatas yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi.

5. Pengukuran Hasil Belajar

Hasil belajar siswa diukur melalui sistem evaluasi yaitu usaha mengetahui tingkat kemampuan siswa dan sampai taraf mana mereka telah dapat menyerap pelajaran yang diberikan guru. Ranah kognitif berhubungan dengan berfikir termasuk didalamnya memahami, penerapan, mengaplikasikan, menganalisis dan mengevaluasi dapat diamati pada tabel berikut ini:

³⁹ Riris Nur Kholidah Rambe, Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 25 no. 1 (2018): 97-98.

Tabel 2.1
Taksonomi Bloom Revisi (Anderson & Kratwohl)

Dimensi Pengetahuan	Dimensi Proses Kognitif
<p>1. Pengetahuan Faktual</p> <p>a. Pengetahuan tentang terminology</p> <p>b. Pengetahuan tentang bagian detail dan unsur-unsur</p> <p>2. Pengetahuan Konseptual</p> <p>a. Pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori</p> <p>b. Pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi</p> <p>c. Pengetahuan tentang teori model, dan struktur</p> <p>3. Pengetahuan Prosedural</p> <p>a. Pengetahuan tentang keterampilan khusus yang berhubungan dengan suatu bidang tertentu dan pengetahuan algoritma</p> <p>b. Pengetahuan tentang teknik dan metode</p> <p>c. Pengetahuan</p>	<p>C1. Mengingat (<i>remember</i>)</p> <p>1. Mengenali (<i>recognizing</i>)</p> <p>2. Mengingat (<i>recalling</i>)</p> <p>C2. Memahami (<i>understand</i>)</p> <p>1. Menafsirkan (<i>interpreting</i>)</p> <p>2. Memberi contoh (<i>exemplifying</i>)</p> <p>3. Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)</p> <p>4. Meringkas (<i>summarizing</i>)</p> <p>5. Menarik inferensi (<i>inferring</i>)</p> <p>6. Membandingkan (<i>comparing</i>)</p> <p>7. Menjelaskan (<i>explaining</i>)</p> <p>C3. Menerapkan (<i>apply</i>)</p> <p>1. Menjalankan (<i>executing</i>)</p> <p>2. Mengimplementasikan (<i>implementing</i>)</p> <p>C4. Menganalisis (<i>analyze</i>)</p> <p>1. Menguraikan (<i>differentiating</i>)</p> <p>2. Mengorganisir (<i>organizing</i>)</p> <p>3. Menemukan makna tersirat (<i>attributing</i>)</p> <p>C5. Mengevaluasi (<i>evaluate</i>)</p> <p>1. Memeriksa (<i>checking</i>)</p> <p>2. Mengeritik (<i>critiquing</i>)</p> <p>C6. Membuat (<i>create</i>)</p>

<p>tentang kriteria penggunaan suatu prosedur</p> <p>4. Pengetahuan Metakognitif</p> <p>a. Pengetahuan strategi</p> <p>b. Pengetahuan tentang operasi kognitif</p> <p>c. Pengetahuan tentang diri sendiri</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merumuskan (<i>generating</i>) 2. Merencanakan (<i>planning</i>) 3. Memproduksi (<i>producing</i>)
---	---

Berdasarkan penjelasan aspek tingkat ranah kognitif menurut Bloom diatas, maka kemampuan siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu kemampuan tingkat rendah yang terdiri dari pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan menerapkan (C3) yang dapat diterapkan di sekolah menengah pertama, kemudian kemampuan tingkat tinggi yang terdiri dari analisis (C4), evaluasi (C5), dan membuat (C6) yang dapat diterapkan pada kelas tinggi. Tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif (C1) sampai (C3) siswa yaitu tes pencapaian berupa tes objektif yang berbentuk essay.⁴⁰

D. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, Yang Kebenarannya Harus diuji *Empiris*.⁴¹ Dengan demikian hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hipotesis alternative ($H\alpha$) dan hipotesis Nol (H_0). Sementara yang dimaksud hipotesis

⁴⁰ Elsa Suryani, *Analisis Pemahaman Konsep*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2019), h. 2-5

⁴¹ Abdurahman Fatoni, *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rinenka Cipta, 2011), hlm. 20.

alternative ($H\alpha$) adalah menyatakan saling berhubungan antara dua Variabel atau lebih, atau menyatakan adanya perbedaan dalam hal tertentu pada kelompok-Kelompok yang dibedakan. Sementara dimaksud hipotesis nol (H_0). Adalah hipotesis yang menunjukkan tidak adanya saling berhubungan antara kelompok satu dengan kelompok lain.⁴²

(H_0) = Tidak Terdapat Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik *Role Playing*

dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

($H\alpha$) = Terdapat Pengaruh Bimbingan Belajar dan teknik *Role Playing* dalam

meningkatkan hasil belajar peserta

(H_0): $\mu_1 = \mu_0$

($H\alpha$): $\mu_1 \neq \mu_0$

Dimana:

(H_0) = Bimbingan Belajar teknik *Role Playing* Tidak berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung.

($H\alpha$) = Bimbingan Belajar teknik *Role Playing* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung.

μ_1 = Hasil Belajar Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Sebelum diberikan Bimbingan Belajar dengan teknik *Role Playing*.

μ_0 = Hasil Belajar Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan setelah pemberian Bimbingan Belajar dengan teknik *Role Playing*.

Untuk Pengujian hipotesis, Selanjutnya nilai t (t hitung). Dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t tabel). Cara penentuan nilai t tabel didasarkan pada taraf

⁴² *Ibid.* 22.

signifikan tertentu (Misal $\alpha = 0,05$) dan $dk = n - 1$. Kriteria Pengujian hipotesis untuk diuji Yaitu: Tolak (H_0), jika t hitung $> t$ tabel Terima (H_a), Jika t hitung $< t$ tabel.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdurahman Fatoni. 2011. *Metodelogi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi* (Jakarta: Rinenka Cipta).
- Affan Yusra dkk. 2017. “Model Bimbingan Belajar Berbasis Prinsip-Prinsip Belajar Dalam Islam Untuk Meningkatkan Kemanfaatan Ilmu”. *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 6 No. 2.
- Afi Parnawi. 2019. *Psikologi Belajar*. (Yogyakarta: CV Budi Utama).
- Aisyah dkk. 2017. “Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 15 Palembang”. *Jurnal Profit*. Vol. 4 No. 1.
- Agustin Sukses Dakhi. 2020. “Peningkatan Hasil Belajar”. *Jurnal Pendidikan dan Pengembangan*. Vol. 8 No. 2.
- Andi Thahir dan Babay Hidriyanti. 2014. *Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pondok Pesantren Madrasah Aliyah Al- Utrujiyyah Kota Karang*. (IAIN Raden Intan Lampung).
- Anwar, Sutoyo. 2012. *Pemahaman Individu*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Ari Yanto. 2015. “Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 1 No. 1.
- Darmiah. 2021. “Hakikat Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam”. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, Vol. 11 No. 1.
- Devi Lailatul Maufiroh dkk. “Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPA Di SMAN 10 Pontianak”. Program Studi Pendidikan Bimbingan Konseling. FKIP Untan Pontianak.
- Dinar Nur Inten. 2017. “Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran”. *Jurnal Media Tor*. Vol. 10 No.1.
- Eka Siti Amanah. 2019. *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Perilaku Assertive Peserta Didik Kelas X Perhotelan Di SMK Negeri 3 Bandar*

- Lampung. (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Elsa Suryani. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep*. (Semarang: CV. Pilar Nusantara).
- Fadlillah. 2019. “Efektifitas Bimbingan Belajar Bagi Siswa Kelas V Yang Mengalami Kesulitan Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI Al- Ma’rifatul Islamiyah Dasan Agung Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019”. (Universitas Muhammadiyah Mataram) Mataram.
- Galih Wicaksono. 2013. “Penerapan Teknik Bermain Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya”. *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*. Vol. 1 No. 1.
- Giri Isna Putra. 2013. “Bimbingan Kelompok Dengan Tehnik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VII SMP”. (Universitas Sebelas Maret) Surakarta.
- Henny Syafriana Nasution dan Abdillah. 2019. *Bimbingan Konseling Konsep, Teori dan Aplikasinya* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia).
- I Putu Ade Andre Payadna and I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV Budi Utama).
- KBBI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 2005 (Jakarta: Balai Pustaka).
- Marfany Minsyar dan Salma Namira Yusup. 2018. “Penerapan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Kepedulian Antar Siswa”. *Jurnal Fokus*. Vol. 1 No. 2.
- Margono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta).
- Moh. Suardi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: CV Budi Utama).
- Nanang Martono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada).

- Ni Putu Sri Nonik Andayani dkk. 2014. "Penerapan Layanan Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bagi Siswa Yang Mengalami Kesulitan Belajar Siswa Kelas X4 SMA Negeri 1 Sukasada". *Jurnal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*. Vol. 2 No. 1.
- Nora Yuniar Setyaputri. 2021. *Bimbingan Dan Konseling Belajar Teori Dan Aplikasinya: Edisi 1* (Bandung: Media Sains Indonesia).
- Novi Andriani. 2015. "Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri". *Jurnal Bimbingan Konseling*. Vol. 4 No. 1.
- Pancana Beta. 2019. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode bermain Peran", *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 2.
- P. Joko Subagyo. 2011. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. (Jakarta: Rineka).
- Rini Meita Indriwati. 2013. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Melalui Bermain Peran". *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2 No. 1.
- Riris Nur Kholidah Rambe. 2018. "Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 25 no. 1.
- Salina. 2018. *Pengaruh Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Mangasa 1 Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa*. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Siti Nurhasanah dan A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 1 No. 1.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung).
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).
- Tarkuni. 2021. "Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Perstasi Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 1 No. 1.

- Teni Nurrita. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Vol. 3 No.
- Widhyanti Prastika. 2021. *Pengaruh bimbingan Belajar Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pekanbaru*. (Skripsi: UIN Sultan Syarif Kasim Riau).
- Yuberti, Antomi Saregar. 2017. *Pengantar Metodologi Pendidikan Matematika dan Sains* (Bandar Lampung: Aura).





KISI-KISI ANGKET HASIL BELAJAR

Variabel	Indikator	Item	Keterangan
Hasil belajar	Kognitif	a. Dapat Mengingat (C1) (Dapat menyebutkan, menuliskan, dan memberi definisi)	1,2,3,6,9,10,11,12,13,14,15
		b. Dapat Memahami (C2) (Dapat menjelaskan, menceritakan, menguraikan, menyimpulkan)	4,5,7,8

Pertanyaan

1. Sebutkan 2 orang yang membawa Soekarno-Hata dari Rengasdengklok menuju ke Jakarta?
2. Apa nama Badan yang dibentuk oleh Sam Ratulangi dalam menyusun pemerintahan serta menyampaikan berita proklamasi ke seluruh Sulawesi?
3. Rumah yang digunakan untuk tempat perumusan teks proklamasi kemerdekaan adalah?
4. Peristiwa Rengasdengklok adalah?
5. Kenapa rumah Laksamana Tadashi Maeda digunakan untuk merumuskan proklamasi Kemerdekaan?
6. Siapa yang berselisih paham yang menyebabkan terjadinya peristiwa Rengasdengklok?
7. Apa peran Sayuti Melik dalam persiapan Proklamasi kemerdekaan Indonesia?
8. Kenapa golongan tua menolak usulan golongan muda untuk mengumumkan kemerdekaan Indonesia?
9. Siapa yang menjaga keamanan pada saat pembacaan teks proklamasi kemerdekaan?
10. Penjahit bendera Indonesia pertama adalah Ibu Fatmawati, beliau adalah istri dari?
11. Siapa pengibar bendera pertama kali setelah pembacaan teks proklamasi?
12. Siapa saja 3 tokoh yang merumuskan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia?
13. Siapa saja 7 tokoh golongan tua?
14. Tanggal berapa Jepang menyerah kepada Sekutu?
15. Apa kepanjangan dari PPKI?

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Belajar
C	Topik Layanan	Teknik <i>Role Playing</i>
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	Pemahaman mengenai teknik <i>role playing</i>
F	Tujuan Khusus	Peserta didik mampu memahami mengenai teknik <i>role playing</i>
G	Sasaran Layanan	Kelas VII
H	Materi Layanan	1. Pengertian <i>role playing</i> 2. Tahapan-tahapan <i>role playing</i>
I	Waktu	2 x 40 menit
J	Sumber	Ari Yanto. 2015. “Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. <i>Jurnal Cakrawala Pendas</i> , Vol. 1 No. 1.
K	Metode/ Teknik	Ceramah
L	Media/ Alat	-
M	Pelaksanaan	
	1. Tahap Awal/ Pendahuluan	
	a. Pernyataan Tujuan	1. Membuka dengan salam 2. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menyapa dan menanyakan kabar)
	b. Penjelasan tentang langkah- langkah kegiatan	Peserta didik absen terlebih dahulu
	1. Mengarahkan	Guru menjelaskan mengenai

	Kegiatan (Konsolidasi)	materi apa yang akan diberikan
	2. Tahap Peralihan	Menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti layanan
	2. Tahap Inti	
	a. Kegiatan peserta didik	Peserta didik mendengarkan pemaparan materi
	1. Kegiatan Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor	Guru BK memberikan penugasan kepada peserta didik untuk membuat kelompok drama
	3. Tahap Penutup	
		Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam
N	Evaluasi	
	1. Evaluasi Proses	<p>Guru BK melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi atau observasi peserta didik selama mengikuti layanan.</p> <p>a. Mengamati peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan layanan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan ide atau pertanyaan kreatif/berbobot • Peserta didik merespon setiap komunikasi yang dilakukan oleh guru BK • Peserta didik menjawab pertanyaan yang lontarkan oleh guru

		<p>BK</p> <p>b. Mengamati sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik ikut berpartisipasi dalam layanan yang diberikan guru BK • Peserta didik dalam menanggapi materi layanan
	1. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi ketercapaian tujuan layanan</p> <p>1. Indikator keberhasilan tujuan layanan</p> <p>a. Peserta didik dapat memahami teknik <i>Role Playing</i></p>

LAMPIRAN- LAMPIRAN

1. Uraian materi

Tulang Bawang, Juni 2023
Guru BK/ Konselor

Mahasiswa

KARNILA, S.Pd.
NIP. 199305102022212029

ANA MELANI
NPM. 1911080023

**RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Belajar
C	Topik Layanan	Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	Pemahaman mengenai Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
F	Tujuan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik/konseli mampu mengingat mengenai Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (C1) 2. Peserta didik/konseli mampu menguraikan mengenai Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (C2)
G	Sasaran Layanan	Kelas VII
H	Materi Layanan	Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
I	Waktu	2 x 40 menit
J	Sumber	https://www.studocu.com/id/document/politeknik-negeri-batam/accounting-system-information/naskah-drama-detik-detik-proklamasi-kemerdekaan/15810746
K	Metode/ Teknik	<i>Role Playing</i>
L	Media/ Alat	Script drama
M	Pelaksanaan	
	4. Tahap Awal/ Pendahuluan	
	c. Pernyataan Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 3. Membuka dengan salam 4. Berdo'a

		5. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menyapa dan menanyakan kabar)
	d. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	Peserta didik absen terlebih dahulu
	e. Mengarahkan Kegiatan (Konsolidasi)	Guru menjelaskan mengenai materi apa yang akan diberikan
	f. Tahap Peralihan	Menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti layanan
	5. Tahap Inti	
	b. Kegiatan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mendengarkan pemaparan materi 2. Peserta didik berpartisipasi menentukan kelompok yang akan memainkan peran 3. Setelah siap peserta didik memulai permainan 4. Masing-masing peserta didik sebagai pemain memerankan perannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkan
	b Kegiatan Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru BK mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan 2. Guru BK menjelaskan pentingnya topik “Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan” yang akan dibahas 3. Guru BK menentukan kelompok

		<p>yang akan bermain peran</p> <p>4. Setelah siap guru BK menginstruksikan untuk memulai permainan</p>
	3. Tahap Penutup	
		<p>1. Peserta didik mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai</p> <p>2. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>
N	Evaluasi	
	2. Evaluasi Proses	<p>Guru BK melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi atau observasi peserta didik selama mengikuti layanan.</p> <p>c. Mengamati peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan layanan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan ide yang kreatif/berbobot • Peserta didik merespon setiap komunikasi yang dilakukan oleh guru BK • Peserta didik memberikan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran <p>d. Mengamati sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik ikut

		<p>berpartisipasi dalam layanan yang diberikan guru BK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam menanggapi materi layanan
	2. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi ketercapaian tujuan layanan</p> <p>2. Indikator keberhasilan tujuan layanan</p> <p>b. Peserta didik dapat mengingat meneni Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan</p> <p>c. Peserta didik dapat menguraikan Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan</p>

LAMPIRAN- LAMPIRAN

1. Script Drama

Tulang Bawang, Juli 2023
Guru BK/ Konselor

Mahasiswa

KARNILA, S.Pd.
NIP. 199305102022212029

ANA MELANI
NPM. 1911080023

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2022/2023

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Belajar
C	Topik Layanan	Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
D	Fungsi Layanan	Pemahaman
E	Tujuan Layanan	Pemahaman mengenai Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
F	Tujuan Khusus	<p>3. Peserta didik/konseli mampu mengingat mengenai Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (C1)</p> <p>4. Peserta didik/konseli mampu menguraikan mengenai Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (C2)</p>
G	Sasaran Layanan	Kelas VII
H	Materi Layanan	Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
I	Waktu	2 x 40 menit
J	Sumber	https://www.studocu.com/id/document/politeknik-negeri-batam/accounting-system-information/naskah-drama-detik-detik-proklamasi-kemerdekaan/15810746
K	Metode/ Teknik	<i>Role Playing</i>
L	Media/ Alat	Script drama
M	Pelaksanaan	
	6. Tahap Awal/ Pendahuluan	
	g. Pernyataan Tujuan	<p>6. Membuka dengan salam</p> <p>7. Berdo'a</p>

		8. Membina hubungan baik dengan peserta didik (menyapa dan menanyakan kabar)
	h. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	Peserta didik absen terlebih dahulu
	i. Mengarahkan Kegiatan (Konsolidasi)	Guru menjelaskan mengenai materi apa yang akan diberikan
	j. Tahap Peralihan	Menanyakan kesiapan peserta didik untuk mengikuti layanan
	7. Tahap Inti	
	c. Kegiatan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik mendengarkan pemaparan materi 6. Peserta didik berpartisipasi menentukan kelompok yang akan memainkan peran 7. Setelah siap peserta didik memulai permainan 8. Masing-masing peserta didik sebagai pemain memerankan perannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkan
	c Kegiatan Guru Bimbingan dan Konseling atau konselor	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru BK mengemukakan topik bahasan yang telah dipersiapkan 6. Guru BK menjelaskan pentingnya topik “Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan” yang akan dibahas 7. Guru BK menentukan kelompok

		<p>yang akan bermain peran</p> <p>8. Setelah siap guru BK menginstruksikan untuk memulai permainan</p>
	4. Tahap Penutup	
		<p>3. Peserta didik mengemukakan kesan dan menilai kemajuan yang dicapai</p> <p>4. Guru BK mengakhiri kegiatan dengan berdoa dan salam</p>
N	Evaluasi	
	3. Evaluasi Proses	<p>Guru BK melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi atau observasi peserta didik selama mengikuti layanan.</p> <p>e. Mengamati peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan layanan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengajukan ide yang kreatif/berbobot • Peserta didik merespon setiap komunikasi yang dilakukan oleh guru BK • Peserta didik memberikan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri masing-masing peran <p>f. Mengamati sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan layanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik ikut

		<p>berpartisipasi dalam layanan yang diberikan guru BK</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dalam menanggapi materi layanan
	3. Evaluasi Hasil	<p>Evaluasi ketercapaian tujuan layanan</p> <p>3. Indikator keberhasilan tujuan layanan</p> <p>d. Peserta didik dapat mengingat mengenai Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan</p> <p>e. Peserta didik dapat menguraikan Sejarah Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan</p>

LAMPIRAN- LAMPIRAN

2. Script Drama

Tulang Bawang, Juli 2023
Guru BK/ Konselor

Mahasiswa

KARNILA, S.Pd.
NIP. 199305102022212029

ANA MELANI
NPM. 1911080023

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Defriyanto, S.IQ., M.Ed.
Dosen Prodi : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa instrumen penelitian atas nama mahasiswa:

Nama : Ana Melani
NPM : 1911080023
Program Study : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung.

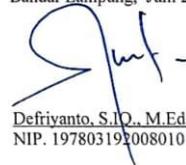
Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Juni 2023



Defriyanto, S.IQ., M.Ed.
NIP. 19780319200801012

Catatan:

Beri tanda ✓

Lembar Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
 FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Letkol H. Endro Suratmala I. Sukarame Bandar Lampung 35131
 Telepon (0721) 70360; email: tarbiyah@radenintan.ac.id
 Website: www.tarbiyah.radenintan.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Ana Melani
 Npm : 1911080023
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam
 Pembimbing I : Dr. H. Yahya AD, M.Pd.
 Pembimbing II : Defriyanto, S.I.Q., M.Ed.

No	Tanggal Konsultasi	Masalah yang Dikonsultasikan
1	5 Desember 2022	konsultasi judul
2	13 Desember 2022	konsultasi judul
3	27 Februari 2023	Bimbingan Bab 1,2, dan 3 (pembimbing 2)
4	6 Maret 2023	Bimbingan Revisi (pembimbing 2)
5	13 Maret 2023	Acc Sempro
6	14 Maret 2023	Bimbingan Bab 1,2,3 (pembimbing 1)
7	20 Maret 2023	Acc Sempro
8	8 Juni 2023	Pematanan Angket
9	12 Juni 2023	Validasi Angket
10	17 Oktober 2023	Bimbingan skripsi (pembimbing 2)
11	20 Oktober 2023	Acc Munqasah
12	24 Oktober 2023	Bimbingan skripsi (pembimbing 1)
13	25 Oktober 2023	Acc Munqasah

14		
15		

Pembimbing I



Dr. H. Yahya AD, M.Pd.

Pembimbing II



Defriyanto, S.I.Q., M.Ed.

Catatan : Bimbingan/konsultasi tugas akhir/skripsi dilakukan minimal dua belas kali pertemuan/konsultasi.

Surat Balasan Pra Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN TULANG BAWANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 BANJAR AGUNG**

NSS : 201120503002 **TULANG BAWANG** NPSN : 10808417

"TERAKREDITASI A"

Alamat :Jln. PerintisKp. DwiWarga Tunggal Jaya Kec. BanjarAgungKab.TulangBawang 34682



SURAT KETERANGAN

Nomor:420/3234/III.L2/SMPN 2/TB/1/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: ANA MELANI
NPM	: 1911080023
Asal Perguruan Tinggi	: UIN Raden Intan Lampung
Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan / Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Berdasarkan surat Permohonan Izin Pra Penelitian dari UIN Raden Intan Lampung Nomor: B/5888/Un.16/DI/PP.009.7/12/2022, yang akan mengadakan Penelitian dalam rangka Penyusunan Proposan Skripsi. Kami pihak SMP Negeri 2 Banjar Agung bersedia/menerima untuk nama tersebut diatas melakukan Penelitian di sekolah kami.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.



Banjar Agung, 13 Januari 2023
Kepala Sekolah

EMMY SOFYAN, S.T.,M.Pd
NIP. 19750926 200902 2001

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN
Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung
☎ (0721) 703260

Nomor : B-672 Un.16/DT/PP.009.7/06/2023 Bandar Lampung, Juni 2023
Sifat : Penting
Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMP Negeri 2 Banjar Agung, Kab.Tulang Bawang
di
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Ana Melani
NPM : 1911080023
Semester/T.A : VIII (Delapan)
Program Studi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Bimbingan Belajar Teknik Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Banjar Agung Kab.Tulang Bawang.

Akan mengadakan penelitian di SMP Negeri 2 Banjar Agung, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 16 Juni 2023 sampai dengan 16 Agustus 2023.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.



Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi BKPI
3. Kabag.TU FTK
4. Mahasiswa/i yang bersangkutan

Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN TULANG BAWANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 BANJAR AGUNG
 NSS : 201120503002 TULANG BAWANG NPSN : 10808417
 'TERAKREDITASI A'



Alamat :Jln. PerintisKp. DwiWarga Tunggal Jaya Kec. BanjarAgungKab.TulangBawang 34682

SURAT KETERANGAN

Nomor.420/3311/III.1.2/SMPN 2BA/TB/VIII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 2 Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: ANA MELANI
NPM	: 1911080023
Semester/T.A	: VIII (Delapan)
Asal Perguruan Tinggi	: UIN Raden Intan Lampung
Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan / Bimbingan Konseling Pendidikan Islam

Berdasarkan surat Permohonan Izin Penelitian dari UIN Raden Intan Lampung Nomor: B-6452 Un.16/DT/PP.009.7/06/2022, yang akan mengadakan Penelitian dalam rangka Penusunan Skripsi. Kami pihak SMP Negeri 2 Banjar Agung bersedia/ menerima untuk nama tersebut diatas melakukan Penelitian di sekolah kami. Yang dilaksanakan pada 16 Juni 2023 sampai dengan 16 Agustus 2023.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.



Banjar Agung, 08 Agustus 2023
Kepala Sekolah

SOFYAN, S.T., M.Pd

NIP. 19750926 200902 2001

Pretest



Posttest



Role Playing









KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-2593/ Un.16 / P1 /KT/X/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP : 197308291998031003
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGARUH BIMBINGAN BELAJAR TEKNIK ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN
 HASIL BELAJAR PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 BANJAR AGUNG**
 Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
ANA MELANI	1911080023	FTK/BKPI

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar 20%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 31 Oktober 2023
 Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGARUH BIMBINGAN BELAJAR TEKNIK ROLE PLAYING
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA PESERTA
DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 2 BANJAR AGUNG

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX	19% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	12% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	2%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
3	Ina Magdalena, Nabila Zahra Safira, Puji Lestari, Siti Ropidoh. "Analisis Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SDN Sudimara 2 Ciledug di Era Covid-19", ARZUSIN, 2022 Publication	1%
4	journal.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	1%
6	www.nafiriz.com Internet Source	1%
7	atiksuharyati.blogspot.com Internet Source	1%

8	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
9	fajarsaputrax.blogspot.com Internet Source	1%
10	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
11	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
12	thousands-passed.xyz Internet Source	1%
13	adoc.pub Internet Source	1%
14	id.123dok.com Internet Source	<1%
15	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part IV Student Paper	<1%
16	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
17	ejournal.unma.ac.id Internet Source	<1%
18	digilib.iainlangsa.ac.id Internet Source	<1%
19	edoc.tips Internet Source	

		<1 %
20	Submitted to Washoe County School District Student Paper	<1 %
21	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
23	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
25	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
26	positori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
27	Submitted to Open University Malaysia Student Paper	<1 %
28	123dok.com Internet Source	<1 %
29	Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung Student Paper	<1 %
30	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	

		<1 %
31	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
32	repository.upy.ac.id Internet Source	<1 %
33	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
34	Submitted to Liberty University Student Paper	<1 %
35	docplayer.info Internet Source	<1 %
36	karyailmiah.unipasby.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
38	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	<1 %
39	umnaw.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes OnExclude matches < 5 wordsExclude bibliography On